universidade anhembi morumbi
Mundialmente criativa e inovadora
Laureate International Universities®

Introdução a Programação para Games

Prof. Alexandre Nascimento Tomoyose

2º semestre 2016

universidade anhembi morumbi
Mundialmente criativa e inovadora
Laureate International Universities

Jogos

Jogos

- Pong
  - Leitura do teclado
  - Criação dos jogadores
  - Movimento dos jogadores
  - Limite de movimento dos jogadores
  - Criação da bola
  - Movimento da bola
  - Colisão da bola com paredes
  - Colisão da bola com jogadores

Jogos

- Pong
  - Pontuação
  - Velocidade progressiva da bola
  - Fim de jogo e reinicio

Jogos

- Agario
  - Leitura do mouse
  - Criação do jogador
  - Movimento do jogador
  - Criação de item
  - Coleta de item pelo jogador
  - Respawn de item
  - Pontuação
  - Crescimento e velocidade proporcional

Jogos

- Agario
  - Criação de inimigo aleatório
  - Movimento de inimigo
  - Colisão do jogador com inimigo
  - Respawn do inimigo com resfriamento
  - Fim de jogo e reinicio

Jogos

- R-type
  - Criação do jogador
  - Movimento básico do jogador
  - Movimento avançado do jogador
  - Limites da tela
  - Criação de inimigo
  - Movimento de inimigo
  - Colisão do jogador com inimigo
  - Respawn do inimigo com resfriamento

Jogos

- R-type
  - Criação de tiro
  - Movimento de tiro
  - Colisão do tiro com inimigo
  - Criação de múltiplos tiros
  - Colisão dos tiros com inimigo
  - Pontuação
  - Fim de jogo e reinicio

Jogos

- Link
  - Criação do jogador
  - Movimento básico do jogador
  - Movimento avançado do jogador
  - Limites da tela

Jogos

- **Link**
  - Carregamento de imagem
  - Spritesheet ou imagens separadas
  - Mudança de Sprite conforme direção
  - Carregamento de animação
  - Disparo de animação

Jogos

- **Link**
  - **Obstáculo sólido**
  - **Obstáculo lógico**
  - **Mudança de tela**